



RETROCONSOLA

TOAD

TIME MACHINE

UN MANUAL DE USUARIO



RETROCONSOLA TOAD TIME MACHINE: UN MANUAL DE USUARIO

PRESENTACION

Gracias por adquirir nuestra retroconsola TOAD TIME MACHINE (en adelante TTM). En las siguientes hojas encontrarás información técnica y de uso básico que te permitirá disfrutar al máximo de este dispositivo de desplazamiento espacio-temporal.

Con ella podrás revivir algunos de los mejores momentos de la historia de los videojuegos y máquinas recreativas entre 1975 y 1995.

Estas son algunas de las plataformas de videojuegos que puede emular nuestra TTM:

Amstrad CPC	NeoGeo
Apple II	N.E.S.
Atari 800	Nintendo 64
Atari 2600	PC x86
Atari 5200	Ports
Atari 7800	Philips Videopac
Atari Lynx	PlayStation 1
Atari ST	Scratch
Bandai Wonder Swan / Color	ScummVM
Coleco Vision	Sega 32x
Commodore 64	Sega CD
Commodore Amiga	Sega SG-1000
Dreamcast (beta)	Sega Game Gear
Dragon 32	Sega Master System
Game & Watch	Sega Megadrive (Genesis)
Game Boy	Sega SG-1000
Game Boy Advance	Super Nintendo
Game Boy Color	TRS-80 (CoCo)
Intellivision	Turbo Grafx
M.A.M.E. (Recreativas)	Vectrex
MineCraft (Pi-Edition)	Z-Machine (Infocom)
MSX	ZX Spectrum

Y alguna más (aunque tendrás que descubrirla por ti mismo)

1. INSTALACION

1.1 CONTENIDO

Dentro de la caja en la que has encontrado estas instrucciones también deberías de haber hallado:

- Cable Micro USB con cargador de USB
- Adaptador de Micro SD a SD con una tarjeta de 32Gb (o 64Gb) insertada (excepto para Time Machine Mini)
- Folleto de información técnica de la Fundación Raspberry-PI
- Retroconsola Time Machine by TOAD

1.2 CONEXION

En primer lugar, inserta tu tarjeta de memoria SD con su sistema operativo (excepto para Time Machine Mini) en la ranura de la parte inferior derecha de la TTM tal y como indica el icono grabado en la parte inferior de la retroconsola.



Ahora tan sólo deberás encender tu TV o monitor equipado con HDMI y conectar el cable de vídeo HDMI (no incluido) al puerto de la TTM. Si lo que buscas es una experiencia más inmersiva, también existe en el mercado un cable RCA para conectar a las viejas TV (visita toad.es/shop).

A continuación enchufa a la corriente eléctrica el adaptador suministrado con tu retroconsola y éste al puerto micro-USB de la TTM (5V). Ya puedes empezar a disfrutar de tu viaje en el tiempo.

La TTM es un producto artesanal que roza lo primitivo, por tanto es suficientemente robusto para no necesitar un botón de encendido/apagado. Aunque para dicha función puedes desconectarlo directamente de la corriente sin miedo a dañar sus circuitos, usa el menú principal (Pulsa **START**) y elige apagar sistema (SHUTDOWN).

Puedes utilizar los puertos USB disponibles para conectar tus propios mandos de juego, teclados PC, ratones, etc. (visita toad.es/tutorial para ampliar información sobre la configuración avanzada de dispositivos o los dispositivos externos NO compatibles)

También puedes conectar la TTM a tu router de internet o conexión de red LAN a través de su puerto Ethernet.

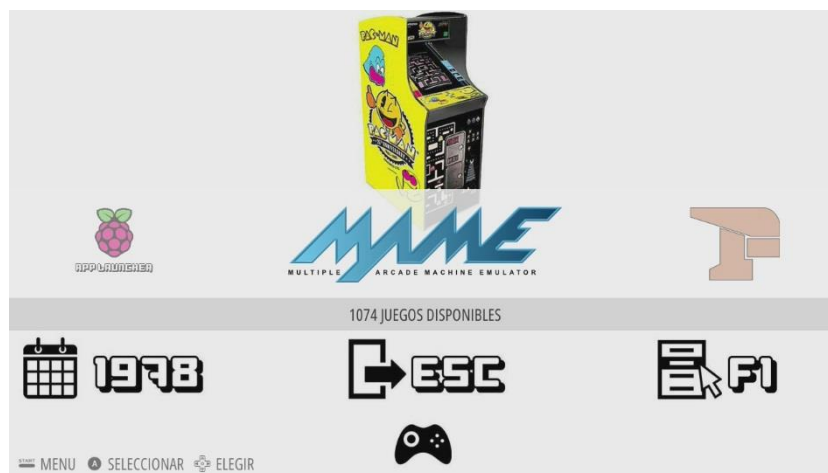
No olvides que tu TTM V3 lleva en su interior una poderosa Raspberry-Pi 3B con la que tendrás un sinfín de funciones disponibles (visita raspberrypi.org para más información), entre las más destacables su Wifi y Bluetooth integradas, así como un procesador más potente.

2. FUNCIONAMIENTO BASICO

Si leer no es lo tuyo, encontrarás numerosos vídeo tutoriales en nuestra web toad.es/tutorial donde GPTO (desarrollador jefe) os explicará de primera mano cómo sacarle el máximo provecho a tu TTM.

2.1 CONTROLES

Al iniciar la TTM aparece el menú principal donde puedes seleccionar las distintas plataformas disponibles desplazándote izquierda/derecha. En primer lugar, aparece la plataforma MAME seguida de Neo-Geo y otras consolas. Después (por orden alfabético) una selección de los emuladores disponibles. Para acceder a TODOS los emuladores (más de 40) consulta el capítulo 9.



Pulsa **A** para acceder a los juegos disponibles. Puedes elegir el juego desplazándote arriba/abajo por la lista mostrada en orden alfabético.



En cuanto pulses "A" en tu mando agárrate al asiento, ¡¡¡pronto retrocederás varias décadas!!!!

2.2 EMULATION STATION

Nuestra TTM se basa en una plataforma llamada Emulation Station (ES). Si queremos obtener el máximo provecho de este sistema recomendamos conectar la TTM a un teclado y ratón USB así como una conexión de internet.

A continuación indicamos sus comandos básicos:

- START** - Menú de configuración y apagado.
- SELECT** - Saltar a una letra en el listado de juegos
- Joystick** o **Flechas** - Navegación por menús
- A** - Seleccionar
- B** - Volver
- L** y **R** - Desplazamiento por listados de juegos
- F4** - Salir de Emulation Station a la línea de comandos



Dentro de este menú se pueden configurar múltiples funciones como mando externo adicionales, sonido, etc.

NOTA PARA LAS TIME MACHINE LITE Y MINI:

Si el mando no responde en el Emulation Station debes iniciar con teclado USB conectado, pulsar **ENTER**, elegir **CONFIGURE INPUT** , mantener pulsado un botón del mando e ir pulsando los botones que nos pida en pantalla. Si no queremos asignar alguno de los botones podemos mantener pulsado cualquiera y saltaremos la asignación.

Recuerda que **ES** solo mostrará los emuladores que tengan algún archivo ROM en su carpeta correspondiente y, por defecto, los de videoconsolas (ver capítulo 9).

Puedes ampliar información sobre esta plataforma en: emulationstation.org

A continuación, detallamos las funciones básicas de cada plataforma. En la última página de este manual encontrarás un cuadro resumen con las principales funciones de todos los emuladores (Apéndice).

También puedes encontrar información técnica más exhaustiva en nuestra web toad.es/faq o directamente en la de los desarrolladores de cada sistema.

3. M.A.M.E.

La filosofía del proyecto Multi Arcade Machine Emulator (Emulador de múltiples máquinas recreativas) coincide con la de nuestra retroconsola y es una de nuestras fuentes de inspiración.

El MAME, utilizado en combinación con las imágenes ROM, reproduce el juego igual que en la recreativa original. Estos son sus principales controles en la TTM:

- PAUSE** o **F1** - Menú de configuración y pausar juego
- ESC** - Salir
- INSERTE MONEDA** – Nueva partida/Aumenta moneda
- START** - 1 Jugador
- SELECT** - 2 Jugadores

PARA LA TIME MACHINE LITE:

- SELECT** para insertar moneda
- START** para empezar partida
- SELECT+START** para salir del emulador

L para mostrar el menu
R para pausa

Para conocer en profundidad este emulador, te recomendamos visitar su web: mamedev.com

4. LOS EMULADORES DE CONSOLAS

La mayoría de las consolas usan los siguientes comandos básicos:

PAUSE o **F1** - Menú de configuración
ESC - Salir

PARA LA TIME MACHINE LITE:

START o **A** para iniciar partida
SELECT+L para mostrar menu
SELECT+R para pausa
SELECT+START para salir del emulador

5. LOS EMULADORES DE ORDENADOR

En términos generales, los emuladores de ordenadores de 8 y 16bits incluidos en la TTM son lentos, poco fiables y tienden a dejar de funcionar inesperadamente. Esto que puede parecer un fallo de desarrollo es en realidad un perfecto reflejo de cómo funcionaban los microordenadores en los 80 y principios de los 90.

Cuesta recordarlo (si lo has vivido) y es difícil de entender (si nunca tuviste una de estas máquinas) pero en aquella época para hacer funcionar un programa (y más un videojuego) debíamos armarnos de una buena dosis de paciencia y fe ciega en la informática.

También es importante conocer el funcionamiento básico de los sistemas operativos de dichos ordenadores para entender el manejo de sus programas, así como los comandos específicos para cada una de las máquinas que emulamos. A continuación os citamos una selección de dichas funciones:

AMSTRAD CPC

ESC - Salir

Esta plataforma simula un Amstrad CPC 6128 con disquetera de 3", este iniciará el programa elegido de la lista.

Para acceder a directamente a su sistema operativo, elige NO DISK de la lista para que se inicie el emulador sin ningún disco y puedas teclear los comandos directamente.

COMMODORE 64

F1 - Menú de configuración

La carga de juegos desde "cinta casete" es en tiempo real por lo que puede tardar varios minutos en instalarse (la paciencia es una virtud).

COMMODORE AMIGA

CTRL-ESC - Salir



El emulador de Amiga incluye cuatro disqueteras de 3.5", disco duro e innumerables parámetros avanzados que te permiten configurar un Amiga 600 o Amiga 1200. Una vez asignado un archivo a la disquetera DF0 pulsa el botón **RESET** en pantalla y se iniciará la carga.

SINCLAIR – ZX SPECTRUM

F1 - Menú de configuración

ESC - Salir
A / Z - Izquierda / Derecha
O / P - Arriba / Abajo
CTRL Izq - Disparo (en la mayoría de los juegos)

La carga de juegos desde "cinta casete" es en tiempo real por lo que tardará bastantes minutos en instalarse (de nuevo, la paciencia es una virtud).

6. OTRAS PLATAFORMAS

Como nos parecía que aún te podría quedar tiempo libre, hemos incluido más sistemas para que demores tu deseo de hacer algo más productivo:

PORTS

F1 - Menú de configuración
ESC - Salir

A través de esta plataforma accederás a veteranos shoot'em up en primera persona como Doom, Duke Nukem, Quake y Super Mario War

SCUMMVM

F5 - Menú de configuración y salir

Bajo este galimatías se esconde un potente sistema operativo que permite ejecutar cualquier video aventura clásica desarrollada por el estudio Lucas Arts.

Si te sientes desorientado a estas alturas, recuerda que en la última página de este manual encontrarás un cuadro resumen con las principales funciones de todos los emuladores citados hasta ahora.

7. APP LAUNCHER

En este menú podremos parametrizar nuestra retroconsola hasta extremos insospechados, tales como configurar la antena Wi-Fi, configurar mandos inalámbricos, etc. Sigue nuestra web (toad.es/comunidad) para ir conociendo las distintas funciones que incorporaremos.

En este menú encontraras dos opciones que te permiten filtrar los sistemas que se muestran en el **ES**. Puedes elegir entre mostrar **solo consolas** o **solo ordenadores**. Esto nos facilitará el acceso a los emuladores.

Después de elegir uno de estos filtros deberás reiniciar Emulation Station para que surta efecto.

Recuerda que **ES** se vuelve inestable con más de 20 emuladores activos simultáneamente.

Por último hemos añadido la opción '**RESTORE MAME CONFIGURATION**', esto te permite restablecer la configuración inicial del MAME en caso de que te hayas equivocado en algo durante la personalización del MAME.

8. ENTORNO GRÁFICO X

Aquí podemos acceder al escritorio del sistema operativo X11. Necesitaremos un teclado y un ratón. Para abrirlo debes pulsar en el menú principal:

F4 y a continuación aparecerá una línea de comando en la que escribiremos:

startx y pulsa **ENTER**

No dejes de visitar nuestros video tutoriales online en toad.es/tutorial para sacarle partido a este sistema.

Además, en el escritorio encontraréis una auténtica sorpresa, los iconos de:

MINECRAFT PI-EDITION

Este increíble juego, aunque es contemporáneo, posee una estética 8bits que merece, por derecho propio, incluirse en nuestra retroconsola.

SCRATCH

Este es un sistema para aprender programación conectando bloques en pantalla y asignando funciones y parámetros. Es muy utilizado en iniciación a la programación para niños.

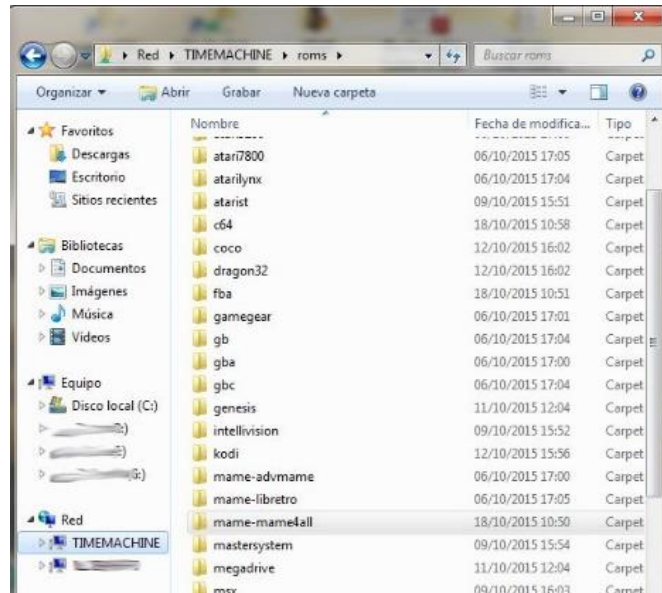
9. INSTALACION DE ROMS Y JUEGOS

En primer lugar, no olvides que según la legislación internacional **NO** podrás instalar ningún programa del que no seas poseedor de sus derechos de

reproducción o ejecución. Consulta más detalles sobre dichos términos legales en: toad.es/legal

Para transferir a la tarjeta SD de la TTM tus videojuegos antiguos o las ROMs de MAME sigue este procedimiento:

- 1) Conecta la TTM a tu red local y accede desde un PC a tu red.



Encontrarás en dicha red un equipo llamado TIMEMACHINE. Dentro hallarás la carpeta 'ROMS'

- 2) Copia tu juego en la subcarpeta de la plataforma correspondiente (Amstrad, MAME, MSX, etc). Recuerda que debe estar en el formato adecuado (ver cuadro de formatos soportados en la última página de este manual)
- 3) Reinicia la TTM o el Emulation Station (pulsando **START**, la opción **QUIT** y **RESTART EMULATION STATION**) para que aparezcan los ficheros que hayas añadido en el menú de inicio.

Recuerda que a medida que incorpores juegos de antiguas plataformas estos emuladores irán apareciendo automáticamente en el menú principal de ES.

IMPORTANTE: Recomendamos NO mantener activos más de **20** emuladores simultáneamente ya que el interface gráfico ES tiende a bloquearse por limitaciones de memoria. Usa las opciones en **APPLAUNCHER** para filtrar **solo consolas** o **solo ordenadores** para evitar esto.

10. MANTENIMIENTO Y SOLUCION DE PROBLEMAS

Aunque todos los emuladores han sido comprobados exhaustivamente para cumplir nuestros exigentes standards de calidad (de verdad que los tenemos) es posible que algunos programas dejen de funcionar inesperadamente (shit happens).

Recuerda que en caso de bloqueo del sistema se puede desenchufar de la corriente y volver a arrancarlo sin deteriorar su funcionamiento (tampoco conviene llevar esta última afirmación hasta el extremo).

No dudes en consultar en nuestra web las secciones de ayuda:

Video tutoriales – toad.es/tutorial

Preguntas habituales - toad.es/faq

Resolución de problemas técnicos - toad.es/soporte

Nuestro microdepartamento de i+d (1 persona) irá incorporando nuevas funciones a medida que las vayamos desarrollando. No dejes de visitar nuestra web toad.es (¿o es que no te acuerdas?) para mantener tu TTM actualizada.

La TTM está llena de secretos. Siéntete libre de explorarla.

11. GARANTIA Y OTROS TERMINOS LEGALES

La TOAD TIME MACHINE está amparada por el Real Decreto Legislativo 1/2007 de 16 de Noviembre, texto refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias. Para tener acceso a la garantía es imprescindible acreditar la adquisición del producto mediante la presentación de la factura de compra. La garantía es por un periodo de 2 años desde el momento de la entrega.

Dentro del período de garantía subsanaremos sin cargo alguno cualquier defecto de funcionamiento del aparato debido a su fabricación ya sea reparando, sustituyendo piezas o facilitando un aparato nuevo. Para optar a la reparación, el titular deberá ponerse en contacto con nosotros a través de nuestra web toad.es

La presente garantía no será válida en los supuestos de: Mal uso, uso inadecuado del producto, por la manipulación indebida del mismo por persona no autorizada, por el deterioro del producto debido a agentes externos, productos nocivos, corrosivos, o debido a un mantenimiento inadecuado. Asimismo no estarán amparadas por esta garantía las averías o falta de funcionamiento producidas por voltajes e instalaciones eléctricas incorrectas. Esta garantía no incluye: Plásticos, ni piezas estéticas que sean reclamadas por rotura después del primer uso. Tampoco cubre el uso y desgaste habitual. Este

producto ha sido diseñado para uso único y exclusivo doméstico y por ello la garantía no ampara el uso profesional o su utilización para funcionalidades no previstas.

Así mismo, el Cliente se declara propietario de las licencias pertinentes para el uso del material demostrativo incluido en la tarjeta de memoria suministrada de forma gratuita con la retroconsola, eximiendo a TOAD de cualquier posible responsabilidad derivada de la infracción de la legislación vigente sobre derechos de autor y propiedad industrial.

12. CREDITOS Y AGRADECIMIENTOS

La TOAD TIME MACHINE ha sido desarrollada íntegramente y ensamblada a mano en Asturias (España) utilizando la tecnología de Raspberry-Pi, Raspbian como sistema operativo así como el interface Emulation Station programado por Alec Lofquistlas y Nils Bonenberger. No podemos dejar pasar la ocasión de agradecer a los compañeros de interMEDIA por su constante apoyo e inspiración y -sobre todo- a los cofundadores de TOAD: DGV, Ferdie, X053, Zukov y Frantik

"TOAD", "Retroconsola Time Machine" e "interMEDIA: Soluciones Multimedia" son marcas registradas de Internet Soluciones Multimedia SL.

Todas las marcas y logotipos citados en este manual o visibles en la TIME MACHINE by TOAD son propiedad de sus legítimos titulares.

Por favor, enviadnos correcciones y aportaciones para este manual a jjquest@toad.es.

NO DEJES DE SEGUIRNOS EN FACEBOOK (facebook.com/toadonthetop) Y DE VISITAR NUESTRA WEB (toad.es) PARA MANTENERTE INFORMADO DE NUESTRAS ACTUALIZACIONES DE LA TTM Y NUEVOS PRODUCTOS DE TOAD.

APÉNDICE I: RESUMEN DE EMULADORES DE COMPUTADORAS

EMULADOR	CONFIGURACION	SALIDA	TECLADO/RATÓN	CARPETA ROMS	FORMATOS
Amstrad CPC	F1 o Pause	Esc	Sí / No	AMSTRADCPC	.cpc .dsk
Apple II	F1 o Pause	F10	Sí / No	APPLE2	.dsk
Atari 800	F1 o Pause	F9	Sí / No	ATARI800	.bin .xex .a52
Atari ST	F1 o Pause	Alt + Q	Sí / Sí	ATARIST	.st .stx .rom
Commodore 64	F1 o Pause	F1	Sí / No	C64	.d64 .tap .t64
Commodore Amiga	Ctrl + Esc	Ctrl + Esc	Sí / Sí	AMIGA	.adf
Dragon 32	-	Ctrl + Q	Sí / No	DRAGON32	.bas .cas .rom
Macintosh	-	Ctrl + Esc	Sí / Sí	MACINTOSH	.img .rom
MSX	F1 o Pause	Esc	Sí / No	MSX	.rom .mx1 .dsk
PC x86	-	-	Sí / No	PC	.exe .bat .com
PC Ports	F1 o Pause	Esc	Sí / Sí	PORTS	-
Philips Videopac	F1 o Pause	Esc	Sí / No	VIDEOPAC	.bin
ScummVM	F5	F5	Sí / Sí	SCUMMVM	-
TRS-80 (CoCo)	-	Ctrl + Q	Sí / No	COCO	.bas .cas .dsk .rom
Z-Machine (Infocom)	-	QUIT	Si / No	ZMACHINE	.dat .zip
ZX-Spectrum	F1 o Pause	Esc	Sí / No	ZXSPECTRUM	.dsk .tap .z80 ...

APÉNDICE II: RESUMEN DE EMULADORES DE CONSOLAS

EMULADOR	CONFIGURACION	SALIDA	TECLADO/RATÓN	CARPETA ROMS	FORMATOS
Atari 2600	F1 o Pause	Esc	No / No	ATARI2600	.bin .a26 .rom
Atari 5200	F1 o Pause	F9	No / No	ATARI5200	.bin .xex .a52
Atari 7800	F1 o Pause	F9	No / No	ATARI7800	.bin .a78
AtariLynx	F1 o Pause	Esc	No / No	ATARILYNX	.lnx
BandaiWonderSwan	F1 o Pause	Esc	No / No	WONDERSWAN	.ws
BandaiWonderSwanColor	F1 o Pause	Esc	No / No	WONDERSWANCOLOR	.wsc
ColecoVision	-	Esc	No / No	COLECO	.bin .col .rom .zip
Dreamcast (beta)	F1 o Pause	Esc	No / No	DREAMCAST	.cdi .gdi
Game&Watch	START	Esc	No / No	GAMEANDWATCH	.mgw
GameBoy	F1 o Pause	Esc	No / No	GB	.gb
GameBoyAdvance	F1 o Pause	Esc	No / No	GBA	.gba
GameBoy Color	F1 o Pause	Esc	No / No	GBC	.gbc
Intellivision	F1 o Pause	Esc	No / No	INTELLIVISON	.int .bin
MAME (Arcades)	F1 o Pause	Esc	No / No	MAME-MAME4ALL	.zip
NEO-GEO	F1 o Pause	Esc	No / No	FBA	.zip
NES	F1 o Pause	Esc	No / No	NES	.nes .smc .swc
Nintendo 64	F1 o Pause	Esc	No / No	N64	.n64 .v64 .z64
PlayStation 1	F1 o Pause	Esc	No / No	PSX	.bin .cue .img
Sega 32x	F1 o Pause	Esc	No / No	SEGA32X	.32x .bin .smd
Sega CD	F1 o Pause	Esc	No / No	SEGACD	.bin .smd .iso
Sega GameGear	F1 o Pause	Esc	No / No	GAMEGEAR	.gg
Sega Master System	F1 o Pause	Esc	No / No	MASTERSYSTEM	.sms
Sega Megadrive	F1 o Pause	Esc	No / No	MEGADRIVE	.bin .smd. iso
Sega SG-1000	F1 o Pause	Esc	No / No	SG-1000	.sg .zip
SuperNintendo	F1 o Pause	Esc	No / No	SNES	.smc .scc. swc
Turbografx (PC Engine)	F1 o Pause	Esc	No / No	PCENGINE	.pce
Vectrex	F1 o Pause	Esc	No / No	VECTREX	.vec .gam .bin